

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
PADA SD NEGERI III KARANGANYAR
KEBUMEN**

SKRIPSI



disusun oleh
Nita Faria Murti
12.12.6425

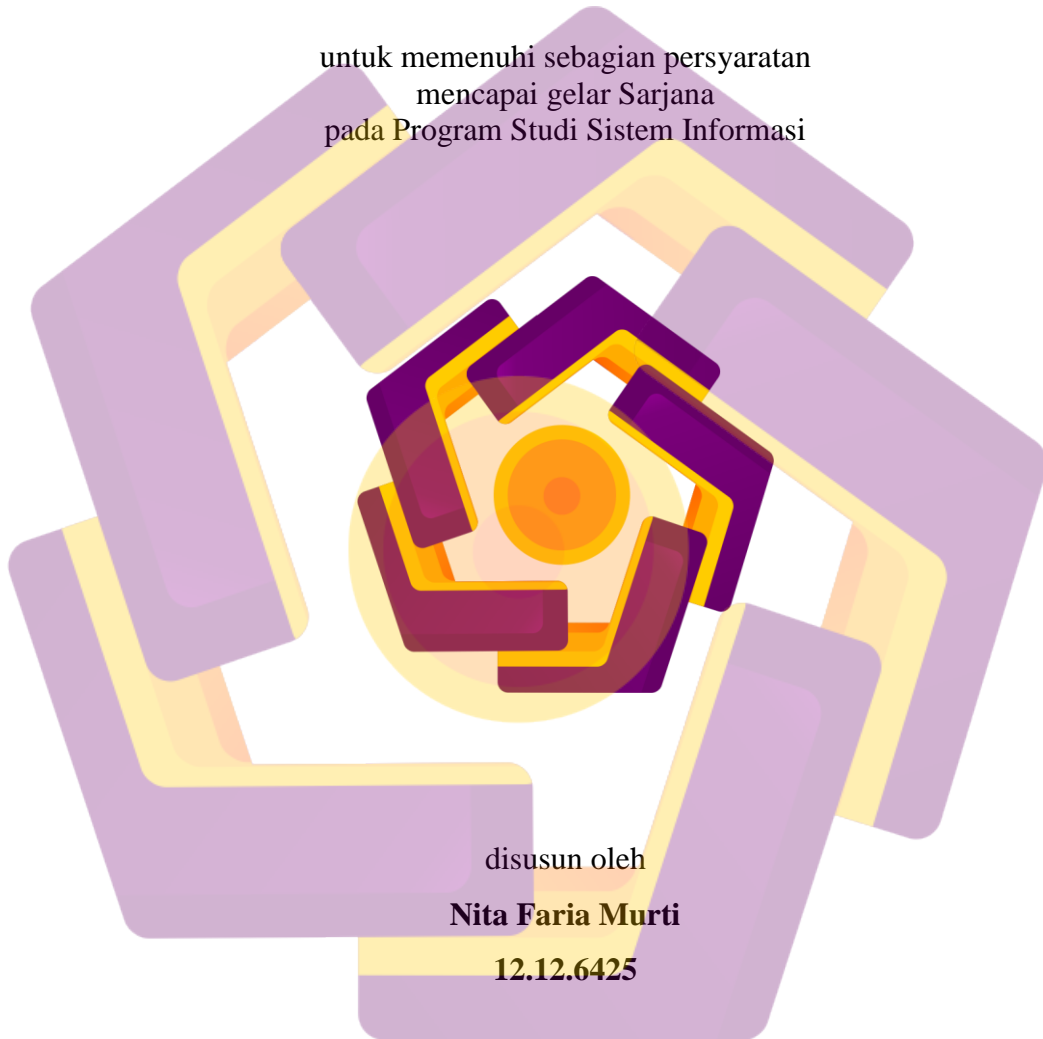
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
PADA SD NEGERI III KARANGANYAR**

KEBUMEN

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Nita Faria Murti

12.12.6425

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
PADA SD NEGERI III KARANGANYAR
KEBUMEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nita Faria Murti
12.12.6425

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,


Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
PADA SD NEGERI III KARANGANYAR
KEBUMEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nita Faria Murti

12.12.6425

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

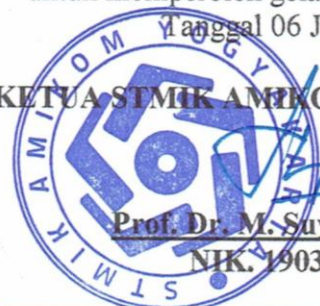
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 Juni 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 05 Juni 2015



Nita Faria Murti
NIM. 12.12.6425

MOTTO

“Impian besar menjadi nyata bila bermusuhan dengan rasa malas”

“Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan,
menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”

“Selalu jadi diri sendiri, jangan merubah untuk menjadi orang lain hanya karena
ingin orang lain memujimu”

“Ketika kamu tidak pernah melakukan kesalahan, itu artinya kamu tidak pernah
berani untuk mencoba”

“Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka
terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka
berkerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi” (Ernest
Newman)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan kemudahan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tecinta, Bapak Sahid dan Ibu Tumiyati yang senantiasa memberikan kasih sayang yang tak terhingga serta selalu memberikan do'a. Terimakasih penyemangat hidupku.
2. Kakak-kakakku yang sudah memberikan dukungan serta mendo'akan.
3. SD Negeri 3 Karanganyar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
4. Dosen pembimbing Bapak Mei P Kurniawan yang senantiasa membimbing dan memberikan masukan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk teman-teman (Khafid, Mas Jun, Fakhrol, Oix, Imam dan Mas Fathur) yang sudah membantu dalam menyelesaikan pembuatan penelitian ini. Terima kasih atas bantuannya.
6. Untuk semua teman-teman 12-S1SI-02 yang tercinta, terimakasih atas persahabatan dan kebersamaannya selama ini. Sukses untuk kita semua guys..
7. Segenap teman-teman yang memberikan do'a dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SD NEGERI III KARANGANYAR KEBUMEN”** ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

5. Bapak Triyanto, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen.
6. Rekan-rekan guru serta siswa-siswa kelas I SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen yang telah berpartisipasi selama penulis menyelesaikan skripsi sehingga pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
7. Bapak, Ibu dan Kakak-kakak saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
8. Teman-teman yang memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam mengerjakan skripsi.
9. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

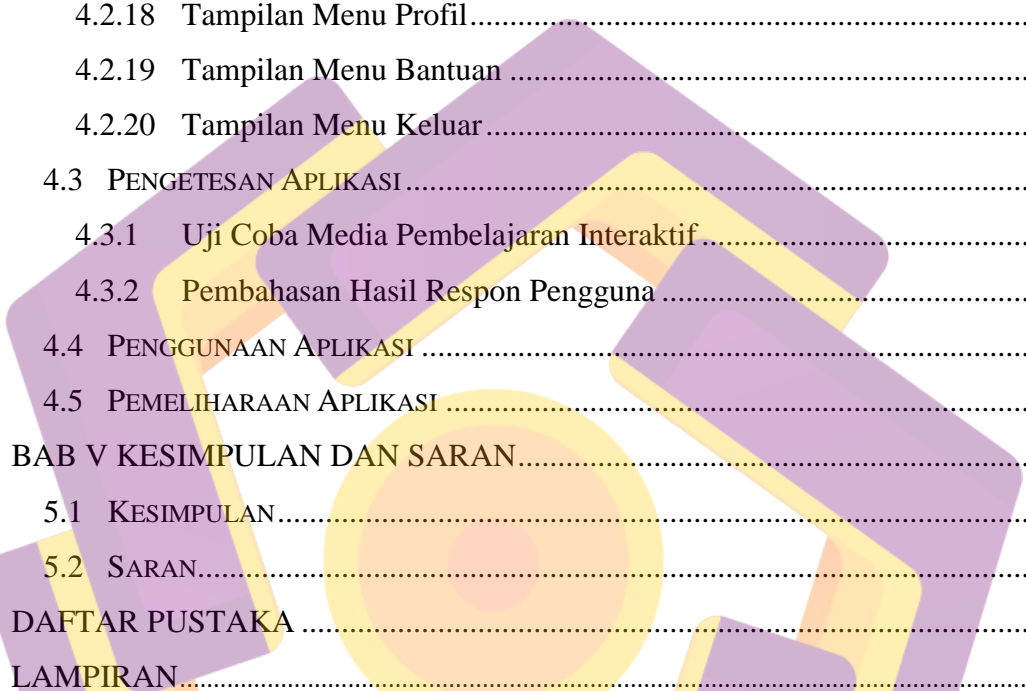
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Implementasi Sistem.....	5
1.6.5 Evaluasi.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	8

2.1.1	Persamaan	9
2.1.2	Perbedaan.....	9
2.2	MULTIMEDIA	9
2.3	UNSUR SISTEM MULTIMEDIA	10
2.3.1	Teks (<i>Text</i>)	10
2.3.2	Gambar (<i>Image</i>).....	11
2.3.3	Animasi (<i>Animation</i>).....	11
2.3.4	Suara (<i>Audio</i>).....	11
2.3.5	Video.....	12
2.4	PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA	12
2.4.1	Siklus Pengembangan Multimedia	12
2.4.2	Mendefinisikan Masalah.....	13
2.4.3	Studi Kelayakan.....	13
2.4.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	14
2.4.5	Merancang Konsep	14
2.4.6	Merancang Isi	14
2.4.7	Merancang Naskah	14
2.4.8	Merancang Grafik.....	14
2.4.9	Memproduksi Sistem.....	14
2.4.10	Pengetesan Sistem.....	15
2.4.11	Penggunaan Sistem.....	15
2.4.12	Pemeliharaan Sistem.....	15
2.5	JENIS-JENIS PRESENTASI	15
2.5.1	Linier.....	15
2.5.2	Hirarkis	16
2.5.3	Non-Linear.....	16
2.5.4	Kombinasi.....	17
2.6	MEDIA PEMBELAJARAN	18
2.6.1	Pengertian Media Pembelajaran	18
2.6.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.6.3	Multimedia Pembelajaran Interaktif	19

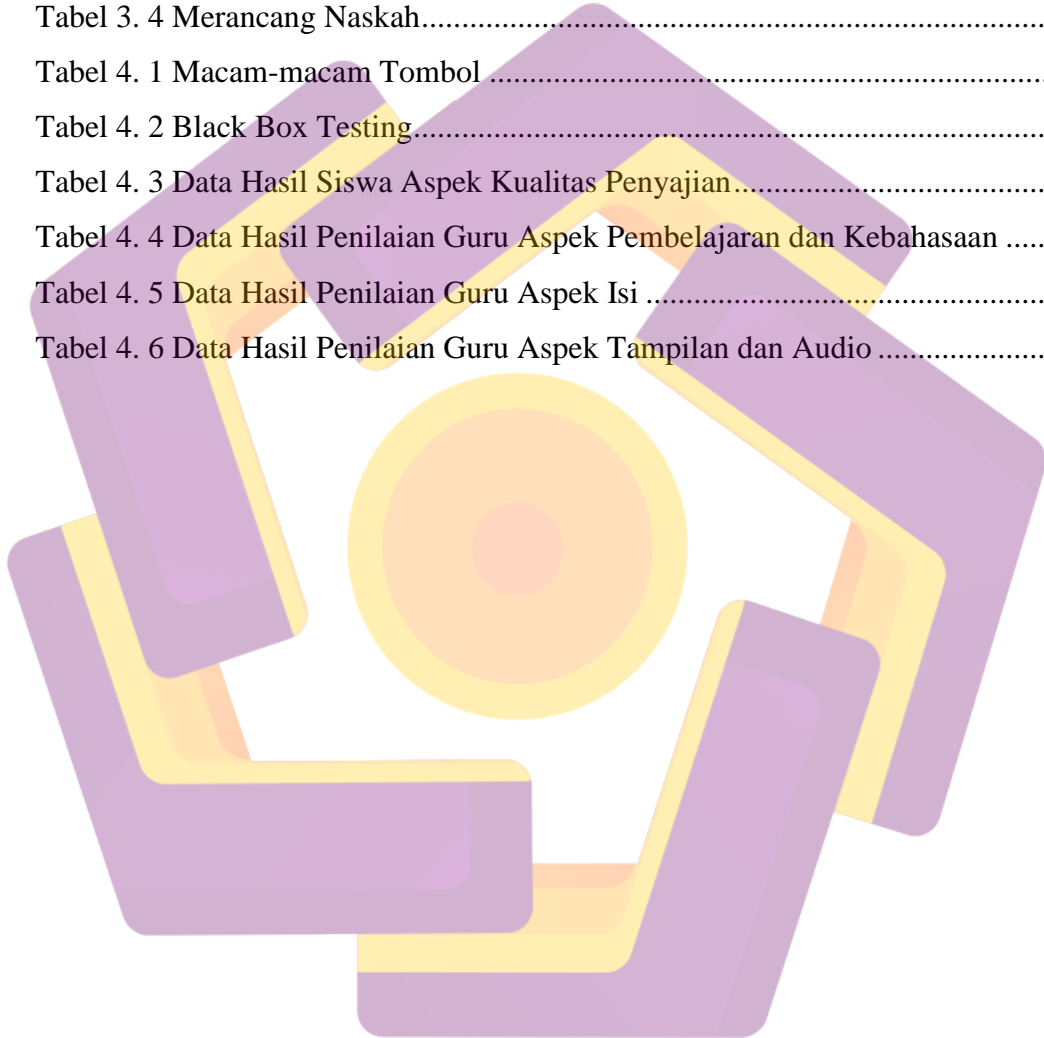
2.6.4	Manfaat Multimedia Pembelajaran.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		21
3.1	TINJAUAN UMUM.....	21
3.1.1	Tinjauan Umum Tempat Penelitian.....	21
3.1.2	Tinjauan Umum Materi Pelajaran.....	22
3.2	ANALISIS MASALAH	23
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	23
3.2.2	Analisis SWOT.....	24
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	27
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.3	PERANCANGAN	31
3.3.1	Merancang Konsep.....	31
3.3.2	Merancang Isi	32
3.3.3	Merancang Naskah	33
3.3.4	Merancang Gambar.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		47
4.1	IMPLEMENTASI.....	47
4.1.1	Memproduksi Sistem.....	47
4.2	PEMBAHASAN	60
4.2.1	Tampilan Intro	60
4.2.2	Tampilan Menu Utama	60
4.2.3	Tampilan Menu Standar Kompetensi	61
4.2.4	Tampilan Menu Materi	62
4.2.5	Tampilan Menu Materi Pengenalan Anggota Keluarga	63
4.2.6	Tampilan Isi Materi “Kakek1”	64
4.2.7	Tampilan Isi Materi “Nenek1”	64
4.2.8	Tampilan Isi Materi “Ayah”	65
4.2.9	Tampilan Isi Materi “Kakek2”	66
4.2.10	Tampilan Isi Materi “Nenek2”	66
4.2.11	Tampilan Isi Materi “Ibu”.....	67
4.2.12	Tampilan Isi Materi “Kakak”	68



4.2.13	Tampilan Isi Materi “Adik”	68
4.2.14	Tampilan Menu Materi Perbedaan Jenis Kelamin.....	69
4.2.15	Tampilan Menu Latihan Soal	70
4.2.16	Tampilan Latihan Soal “Pilihan Ganda”	72
4.2.17	Tampilan Halaman Nilai.....	73
4.2.18	Tampilan Menu Profil.....	74
4.2.19	Tampilan Menu Bantuan	74
4.2.20	Tampilan Menu Keluar	75
4.3	PENGETESAN APLIKASI	76
4.3.1	Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif	76
4.3.2	Pembahasan Hasil Respon Pengguna	82
4.4	PENGGUNAAN APLIKASI	90
4.5	PEMELIHARAAN APLIKASI	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		92
5.1	KESIMPULAN.....	92
5.2	SARAN.....	93
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN.....		95

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT	25
Tabel 3. 2 Perangkat Keras (Hardware).....	30
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak (Software)	31
Tabel 3. 4 Merancang Naskah.....	34
Tabel 4. 1 Macam-macam Tombol	54
Tabel 4. 2 Black Box Testing.....	77
Tabel 4. 3 Data Hasil Siswa Aspek Kualitas Penyajian.....	86
Tabel 4. 4 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan	87
Tabel 4. 5 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Isi	88
Tabel 4. 6 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Tampilan dan Audio	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Multimedia	10
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Multimedia.....	13
Gambar 2. 3 Linier	15
Gambar 2. 4 Hirarkis.....	16
Gambar 2. 5 Non-Linear	17
Gambar 2.6 Kombinasi	17
Gambar 2.7 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	19
Gambar 3. 1 SD Negeri 3 Karanganyar Kebumen	22
Gambar 3. 2 Stuktur Perancangan Sistem.....	33
Gambar 3. 3 Layout Halaman Awal	38
Gambar 3. 4 Layout Menu Utama	39
Gambar 3. 5 Layout Kompetensi Dasar	39
Gambar 3. 6 Layout Materi.....	40
Gambar 3. 7 Layout Materi Pengenalan Anggota Keluarga	40
Gambar 3. 8 Layout Kakek1	41
Gambar 3. 9 Layout Nenek1	41
Gambar 3. 10 Layout Ayah.....	41
Gambar 3. 11 Layout Kakek2	42
Gambar 3. 12 Layout Nenek2	42
Gambar 3. 13 Layout Ibu	42
Gambar 3. 14 Layout Kakak	43
Gambar 3. 15 Layout Adik	43
Gambar 3. 16 Layout Materi Perbedaan Jenis Kelamin	44
Gambar 3. 17 Layout Latihan Soal	44
Gambar 3. 18 Layout Skor Latihan Soal.....	45
Gambar 3. 19 Layout Profil	45
Gambar 3. 20 Layout Bantuan	46
Gambar 3. 21 Layout Keluar.....	46

Gambar 4. 1 Tampilan Pengaturan Layout	48
Gambar 4. 2 Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS6	48
Gambar 4. 3 Tampilan Library Adobe Flash CS6	49
Gambar 4.4 Tampilan Import to Library pada Layar.....	50
Gambar 4. 5 Tampilan Hasil Pembuatan Animasi Tween.....	51
Gambar 4. 6 Tampilan Pembuatan Sound Narasi	52
Gambar 4. 7 Tampilan Sound dalam Library.....	53
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Intro	60
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama.....	61
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Standar Kompetensi.....	62
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Materi.....	62
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Materi Pengenalan Anggota Keluarga.....	63
Gambar 4. 13 Tampilan Isi Materi “Kakek1”	64
Gambar 4. 14 Tampilan Isi Materi “Nenek1”	65
Gambar 4. 15 Tampilan Isi Materi “Ayah”.....	65
Gambar 4. 16 Tampilan Isi Materi “Kakek2”	66
Gambar 4. 17 Tampilan Isi Materi “Nenek2”	67
Gambar 4. 18 Tampilan Isi Materi “Ibu”	67
Gambar 4. 19 Tampilan Isi Materi “Kakak”	68
Gambar 4. 20 Tampilan Isi Materi “Adik”	69
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Materi Perbedaan Jenis Kelamin “Perempuan”...	69
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Materi Perbedaan Jenis Kelamin “Laki-laki”.....	70
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Latihan Soal	71
Gambar 4. 24 Tampilan Latihan Soal “Pilihan Ganda”	72
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Nilai	73
Gambar 4. 26 Tampilan Menu Profil	74
Gambar 4. 27 Tampilan Menu Bantuan	75
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Keluar	75
Gambar 4 .29 Diagram Penilaian Media Pembelajaran	89

INTISARI

Konsep multimedia interaktif pada era saat ini merupakan salah satu cara yang sangat efektif untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam berlangsungnya proses belajar mengajar.

Multimedia merupakan konsep yang menggabungkan beberapa media menjadi sebuah interface yang menarik dan mampu memberikan tingkat pemahaman serta tingkat materi yang disajikan lebih baik. Multimedia interaktif mampu memberikan nilai tambah bagi user untuk mengeksplorasi materi yang ada di dalamnya, misal dengan memberikan tampilan interface yang menarik dari kreativitas antar halaman yang akan disajikan.

Berdasarkan pengamatan pada SD Negeri 3 Karanganyar, ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran kewarganegaraan masih cenderung pasif dan bosan dalam penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Maka pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif agar dapat membantu siswa dalam belajar serta memberikan motivasi pada siswa.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran, Kewarganegaraan*



ABSTRACT

Nowadays interactive multimedia concept is one of the most effective way to increase the student's interest during class.

Multimedia concept is a concept that combines several media into one interesting interface and could possibly raise the understanding about the class learning. Interactive multimedia can give additional point for the user to explore the material inside it, for example by giving interesting interface look from the creativity between pages that will be presented.

Based on the research at SD Negeri 3 Karanganyar. The interest of students on learning Nationality still a little bit passive and boring in the way of the teacher giving the lecture. So, the media creation in this learning is aimed to produce a learning based on interactive multimedia so that it can help student to learn and motivate them.

Keyword: *Interactive Multimedia, Learning Media, Nationality*

